徽标, 公司名称

描述已自动生成附件4：

## 学校标志

## 湖北省第一届职业技能大赛武汉市赛区平面设计技术项目初赛

技

术

文

件

## 

主办单位: 湖北省人力资源和社会保障厅

承办单位: 武昌职业学院

湖北·武汉

2022年10月

目录

[1. 项目简介 1](#_Toc44226511)

[1.1. 项目描述 1](#_Toc44226512)

[1.2. 竞赛目的 1](#_Toc44226513)

[1.3. 参赛条件 1](#_Toc44226514)

[1.4. 时间安排 2](#_Toc44226515)

[2. 选手的竞赛能力要求 3](#_Toc44226516)

[2.1 能力要求 3](#_Toc44226517)

[2.2选手需要掌握的知识 4](#_Toc44226518)

[3. 竞赛内容 6](#_Toc44226519)

[3.1. 竞赛模块 （分值配以最终比赛考题为准） 6](#_Toc44226522)

[3.2. 模块简述 6](#_Toc44226523)

[3.3. 命题方式 10](#_Toc44226524)

[3.4. 命题方案 11](#_Toc44226525)

[3.5. 考核次数及地点安排 11](#_Toc44226526)

[4. 评分规则 11](#_Toc44226527)

[4.1. 评价分（主观分） 11](#_Toc44226529)

[4.2. 测量分（客观分） 12](#_Toc44226530)

[4.3. 评测方法 12](#_Toc44226531)

[4.4. 统分方法 13](#_Toc44226532)

[4.5. 裁判构成和分组 13](#_Toc44226533)

[4.5.1裁判组 13](#_Toc44226534)

[4.5.2裁判长职责 13](#_Toc44226535)

[4.5.3裁判员职责 13](#_Toc44226536)

[4.5.4预期分组 13](#_Toc44226537)

[5. 竞赛相关设施设备 14](#_Toc44226538)

[5.1. 场地设备 14](#_Toc44226540)

[5.2. 材料 15](#_Toc44226541)

[5.3. 赛场禁止自带使用的设备和材料 15](#_Toc44226542)

[6. 项目特别规定 15](#_Toc44226543)

[7. 赛场布局要求 16](#_Toc44226544)

[7.1. 赛场面积要求 16](#_Toc44226547)

[7.2. 赛场基础设施要求 17](#_Toc44226548)

[8. 健康和安全 17](#_Toc44226549)

[8.1. 选手安全防护要求 17](#_Toc44226551)

[8.2. 赛事安全要求 17](#_Toc44226552)

[9. 开放赛场 17](#_Toc44226553)

[9.1. 公众要求 17](#_Toc44226555)

[9.2. 赛事宣传要求 18](#_Toc44226556)

[10. 绿色环保 18](#_Toc44226557)

[11. 资源转化 18](#_Toc44226558)

本项目技术工作文件（技术描述）是对本竞赛项目内容的框架性描述，正式比赛内容及要求以竞赛最终公布的赛题为准。

1. **项目简介**

平面设计技术是世界技能大赛创意艺术与时尚竞赛类别中的一个竞赛项目，该项目的技能包括广告创意、图形设计、出版物编辑设计、企业形象设计、印刷设计、平面制作、插图设计及排版，要求呈现最终产品和各种形式的图形解读，还包括各种印刷品和立体包装的视觉设计。

* 1. **项目描述**

湖北省第一届职业技能大赛“平面设计技术”项目武汉赛区选拔赛，不单独进行理论考试，采用个人现场独立应用电脑进行企业视觉识别设计、产品包装设计、企业宣传海报设计、宣传折页编辑设计四个模块考核，依据世界技能大赛平面设计技术项目的竞赛流程及规范，为湖北省选拔出拟参加世界技能大赛平面设计技术项目全国选拔赛的优秀选手，制定本次选拔赛技术工作文件。

* 1. **竞赛目的**

该竞赛项目考核目的是考核参赛选手是否具有独特的创造力，是否掌握色彩、字体、图形和版式设计知识，注重细节，具有生产过程的知识和熟练的电脑软件操作技术，并能在规定的期限和压力下，完成企业视觉识别设计、产品包装设计、企业宣传海报设计、宣传折页编辑设计的一个或多个设计任务。

* 1. **参赛条件**

1.3.1参赛对象

凡在2002年1月1日以后出生，思想品德优秀，身心健康，具备相应职业（专业）扎实基本功和技能水平，且有较强学习领悟能力及应变能力的人员均可报名参加。

1.3.2参赛人数

各参赛代表队参赛人员应优中选优，每个参赛队参赛选手不超过3人。最终实操比赛人员由裁判组根据报名人员综合情况筛选确定，实操比赛的选手名单将提前通知各代表队。承办单位可派遣6名选手参与比赛。

1.3.3选手须知

●参赛选手必须持本人身份证原件（或带照片的社会保障卡、公安局核发的机动车驾驶证原件），并佩戴组委会签发的参赛证入场参加比赛。（以上证件复印件无效）

●参赛选手必须按照比赛时间，提前15分钟检录进入赛场。并按照抽签的编号位参加比赛。迟到30分钟者按自动弃权处理。离开赛场后不得在赛场周围高声谈论、逗留。

●参赛选手应严格遵守竞赛规则。

* 1. **时间安排**

1.4.1报到

时间：2022年10月24日09:00-11:00

地点：武昌职业学院

1.4.2熟悉设备、场地

时间：2022年10月24日14:00－18：00

地点：武昌职业学院3301

1.4.3正式比赛

时间：2022年10月25日－10月26日

地点：武昌职业学院3302

1.4.4技术点评

时间：2022年10月26日14:00－17：00

地点：武昌职业学院3301

1.4.5比赛费用

本次大赛不收取参赛费，各参赛代表队食宿由平面设计技术项目组委会统一安排，费用自理。请各代表队自行购买保险。

**比赛日程**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **时间** | | **流程** |
| 2022年  10月24日 | 09:00-11:00 | 选手报道 |
| 14:00-18:00 | 熟悉场地和设备 |
| 2022年  10月25日 | 08:30-12:00 | 抽签，模块一竞赛  选手完成后提交作品 |
| 14:00-17:00 | 模块二竞赛  选手完成后提交作品 |
| 18:30-20:30 | 技术点评 |
| 2022年  10月26日 | 09:00-12:00 | 模块三竞赛  选手完成后提交作品 |
| 14:00-17:00 | 技术点评 |

1. **选手的竞赛能力要求**

**2.1 能力要求**

2.1.1知识理解和创意能力

●仔细阅读和分析模块描述

●检查包含在模块中所提供的材料

●善用个人的艺术能力

●充分利用软件资源

●考虑到时间的限制

●发展与模块相关的原创创意

2.1.2 设计一致性的能力

●能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性

●在一个模块的多项目中间进行协同调节

●善用有效的图形

●正确选择一个在时间限制下可以完成的创意

2.1.3 版式编排的能力

●根据原创的创意和目标市场选择相关的配色

●对任何需要被使用的元素做出考虑

●使用所有被要求用到的元素去创作设计

●选择最合适创意本身和目标市场的字体

●格式排版要清晰、有一致性

●所有的图形要运用到位，使设计协调

●把一个创意以一个既美观又符合主题的设计形式呈现出来

2.1.4 特定元素设计创作的能力

●绘制或重绘标志、图表、地图和其它图形元素矢量格式

●使用矢量软件绘制原创插图或背景

●在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景

●对图像进行裁剪、拷贝、融合等以制作不同的效果

●创建标志和标题

●创造设计特定的元素

2.1.5 排版生产的能力

●正确调整分辨率和图像的颜色模式

●使用合适的ICC色彩配置文件

●在软件应用中调整工具和颜色的偏好设置

●精确的出血

●保持出血区域内外无任何无用的元素

●添加任何必要的裁剪标记或折叠线

●制作设计的最终排版

2.1.6 保存/归档工作的能力

●选择适当的图像文件存储格式

●选择适当的插图文件存储格式

●选择适当的排版文件存储格式

●符合生产文件格式要求

●创建完整的存档文件夹以进一步使用

●归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式

**2.2选手需要掌握的知识**

2.2.1图像处理的知识

●人像图像处理

●风光图像处理

●产品图像处理

●综合图像制作

2.2.2图形绘制的知识

●位图矢量化绘制

●图案绘制

2.2.3版式编排的知识

●单页、跨页编排

●画册编排

2.2.4 字体设计的知识

●中文字体设计

●英文字体设计

2.2.5 标志设计的知识

●图形标志设计

●文字标志设计

●图文结合标志设计

2.2.6 海报设计

●公益海报设计

●商业海报设计

●活动海报设计

2.2.7 书籍装帧

●书籍封面设计

●书籍内页设计

2.2.8 包装设计

●单款包装设计

●系列包装设计

2.2.9 视觉识别系统设计

●VI基础系统设计

●VI应用系统设计

2.2.10 用户界面设计

●图标设计

●系统界面设计

●软件界面设计

2.2.11 信息设计

●报表信息可视化设计

●流程信息可视化设计

●导视信息可视化设计

1. **竞赛内容**
3. 1. **竞赛模块 （分值配以最终比赛考题为准）**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 模块编号 | 模块名称 | 竞赛时间  min | 分数（保留小数点后2位） | | |
| 评价分 | 测量分 | 合计 |
| 1 | 企业视觉识别设计 | 180 | 15.00 | 20.00 | 35.00 |
| 2 | 产品包装设计 | 180 | 15.00 | 20.00 | 35.00 |
| 3 | 企业宣传海报设计 | 180 | 10.00 | 20.00 | 30.00 |
| 总计 | | 540 | 40.00 | 60.00 | 100.00 |

* 1. **模块简述**

本项目比赛共计2天、3个模块。

**【模块一：企业视觉识别设计】**

**比赛时间：**3小时

**参考软件：**Photoshop 、Illustrator、InDesign 、office、Acrobat

**考核要点:**（1）能分析企业目标市场定位 （2）能熟练操作相应设计软件进行造型设计（3）能控制标志的使用质量（4）能控制企业形象信息应用设计质量（5）能对项目时间进行控制。

**选手能力要求:**（1）能对标志做艺术化处理（2）能根据目标市场进行创意（3）能根据物料要求完成应用设计（4）能统一应用设计风格（5）能进行有视觉冲击力的设计 （6）能按照标志应用系统规范完成设计（7）能根据创意需要对素材进行再处理。

**模块一评分细则**

|  |  |
| --- | --- |
| **主观** | **15分** |
| 1）概念与原创性 | 1.00 |
| 2）了解目标市场 | 0.75 |
| 3）所有任务的一致性与关系 | 0.75 |
| 4）标志符合客户的简报 | 1.50 |
| 5）标志的视觉构成质量 | 1.75 |
| 6）视觉冲击力和有效沟通（信头和名片） | 1.50 |
| 7）视觉冲击力和有效沟通（入场券设计） | 0.75 |
| 8）视觉冲击力和有效沟通（购物袋设计） | 1.50 |
| 9）所有任务的字体质量 | 1.75 |
| 10）所有任务的色彩质量 | 1.75 |
| 11）裱贴展示 | 2.00 |
| **客观** | **20分** |
| 1）所有任务编排影像分辨率 | 1.00 |
| 2）所有任务要求的标志设计色彩模式 | 2.25 |
| 3）要求的影像或元素尺寸 | 1.75 |
| 4）所有任务要求呈现的所有文案 | 2.00 |
| 5）所有任务要求呈现的所有元素 | 2.00 |
| 6）裱贴展示 | 1.00 |
| 7）正确文件名与储存正确档案格式 | 1.00 |
| 8）要求PDF档案中色彩描述档 | 2.50 |
| 9）要求PDF档案储存格式 | 2.50 |
| 10）要求最终制作档案数据夹 | 3.00 |

**【模块二：产品包装设计】**

**比赛时间：**3小时

**参考软件：**Photoshop 、Illustrator、InDesign 、office、Acrobat

**考核要点:** （1）能分析产品包装的目标市场 ；（2）能熟练操作相应设计软件；（3）能合理设计包装结构；（4）能设计出反应产品属性的包装外观；（5）能利用低碳环保的理念进行包装设计；（6）能对项目时间进行控制 ；（7）能对包装成本进行控制

**选手能力要求:** （1）能对产品包装艺术化处理；（2）能根据目标市场进行创意；（3）能统一系列产品包装风格；（4）能进行有视觉冲击力的设计；（5）能根据创意需要对素材进行再处理

**模块二评分细则**

|  |  |
| --- | --- |
| **主观** | **15分** |
| 1）概念与原创性（包装、标志和标签） | 0.75 |
| 2）对目标市场的了解与定位(符合项目的设计诉求) | 0.75 |
| 3）任务之间的一致性与关系作品关联性（包装、标志和标签） | 0.75 |
| 4）视觉构成的质量（包装、标志和标签） | 2.00 |
| 5）字体的质量（包装） | 1.50 |
| 6）字体的质量（标志和标签） | 1.50 |
| 7）色彩使用的合理性－选择、平衡、和谐（包装） | 1.00 |
| 8）色彩使用的合理性－选择、平衡、和谐（标志和标签） | 1.00 |
| 9）包装造型和标签的创意 | 1.50 |
| 10）包装造型的功能性与适用性 | 1.00 |
| 11）设计作品的创意表现 | 2.00 |
| 12）图像处理合成品质 | 1.25 |
| **客观** | **20分** |
| 1）任务中指定的图片分辨率 | 0.75 |
| 2）任务中指定图片或元素的尺寸 | 0.75 |
| 3）任务中指定的成品尺寸（标志和标签） | 1.75 |
| 4）任务中要求的所有文案和没有其它文案呈现 | 1.75 |
| 5）任务中要求呈现所有的元素 | 1.75 |
| 6）任务中指定的油墨饱和度 | 0.50 |
| 7）任务中指定pdf中的出血设置（包装） | 0.75 |
| 8）任务中指定pdf中的出血设置（标签） | 0.50 |
| 9）任务中指定的印刷标记（标签和包装） | 1.50 |
| 10）任务中指定illustrator档案中的补漏白数值（标志） | 0.50 |
| 11）任务中指定illustrator档案中的补漏白数值（标签） | 0.75 |
| 12）任务中指定pdf中的特别色和CMYK色 | 1.00 |
| ~~13）~~包装造型成果展示 | 2.25 |
| 14）任务中指定的所有档案格式储存正确 | 1.75 |
| 15）任务中指定的pdf储存格式 | 2.00 |
| 16）任务中指定的最终制作数据夹储存 | 1.75 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**【模块三：企业宣传海报设计】**

**比赛时间：**3小时

**参考软件：**Photoshop 、Illustrator、InDesign 、office、Acrobat

**考核要点:**（1）能分析广告对象的目标市场；（2）能熟练操作相应设计软件；（3）能保证成品的影像质量；（4）能运用版式、色彩、构成等知识进行设计；（5）能对项目时间进行控制；（6）能区分不同载体的广告设计需求。

**选手能力要求:**（1）能对文字信息进行层级化处理；（2）能根据目标市场进行创意；（3）能根据创意需要对素材进行再处理；（5）能区分不同影像解析度的差异；（6）能正确使用专色和特别色；（7）能根据不同的广告载体进行相应设计；（8）能根据不同设计需求控制项目成本。

**模块三评分细则**

|  |  |
| --- | --- |
| **主观** | **10 分** |
| 1）概念与原创性 | 1.00 |
| 2）了解目标市场 | 0.50 |
| 3）符合任务的所有方向 | 0.50 |
| 4）视觉构成的影响力 | 3.00 |
| 5）色彩选择的合适性 | 1.00 |
| 6）色彩使用的品质 | 1.00 |
| 7）影像操作的品质 | 1.00 |
| 8）影像色彩校正的品质 | 1.00 |
| 9）影像构成的品质 | 1.00 |
| **客观** | **20分** |
| 1）影像分辨率 | 4.00 |
| 2）影像的色彩模式 | 3.50 |
| 3）标志尺寸 | 4.00 |
| 4）所有要求呈现的元素 | 4.50 |
| 5）要求的特别色和CMYK | 4.00 |

* 1. **命题方式**

本项目赛前1周公开样题，并于赛前由裁判长对样题进行修订并公布。样题内容基于世界技能大赛的技术要求设定。

赛前裁判长可结合赛场设备、材料状况，按照本项目试题调整的工作流程和方法，组织项目专家对已公布的试题模块进行不超过30% 的修改和调整。裁判长自修订试题起至比赛开始前不再与任何参赛相关人员谈论试题内容，修订后的竞赛题不再重新公布，直至赛前一天的赛前说明会时，与评分裁判公布并确认。

* 1. **命题方案**

所命题内容基于世界技能大赛正赛题的技术要求，由裁判长进行整合修订后公布在领队QQ群中。

每个模块的竞赛时间控制在3小时之内。

报名结束后，承办单位联系人会组建多个微信或QQ群（包含领队群，专家群、各参赛单位教练群），便于样题的公布、交流及问题解答。

* 1. **考核次数及地点安排**

本项目武汉赛区初赛只进行一轮次考核，考核时间：2022年10月27、28日，考核地点：武昌职业学院。

1. **评分规则**

选拔赛评分流程采用世界技能大赛的评分方法进行。本项目评分标准分为测量分和评价分两类。凡可采用客观数据表述的评判称为测量分，凡需要采用主观描述进行的评判称为评价分。

1. 1. **评价分（主观分）**

评价分（Judgement）打分方式：6名裁判一组，包括4位执行裁判，1位监督裁判，1位记录裁判。由4名执行裁判各自单独评分，计算出裁判权重分，再由裁判人数乘以权重，获得权重总分（4个裁判权重总为12），再由裁判权重除以权重总分，获得对应的数值，最后，由此数值此再乘以该子项的分值计算出实际得分。具体计分公式如下：

**（裁判1权重分 + 裁判2权重分 + 裁判3权重分 ）/（裁判人数 \* 权重）\* 该子项分值**

每个模块的评价评分必须先于测量分评分进行，裁判相互间分差必须小于等于1分，否则需要给出确切理由并在小组长或裁判长的监督下进行调分。

权重表示例如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 权重分值 | 子项分值 | 要求描述 |
| 0分 | 2.00分 | 作品低于行业标准 |
| 1分 | 作品符合行业标准 |
| 2分 | 作品符合行业标准，且在某些方面高于行业标准 |
| 3分 | 作品全方位超过行业标准，接近完美 |

示例：4个裁判给出的权重分为1，2，2，2，子项分值计算如下：

**（1+2+2+2）/（4\*3）\*2.00=1.17分**

* 1. **测量分（客观分）**

测量分（Measurement）打分方式：按模块设置若干个评分组，每组由 6位裁判构成，4位执行裁判，1位监督裁判，1位记录裁判。每个组所有裁判一起商议，在对该选手在该项中的实际得分达成一致后最终只给出一个分值。若裁判数量较多，也可以另定分组模式。

测量分评测方法

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 示例 | 最高分值 | 正确分值 | 不正确分值 |
| 满分或零分 | 网站地图动态链接至菜单 | 0.50 | 0.50 | 0 |
| 从满分中扣除 | CSS代码能通过W3C的验证[每种错误扣0.5分] | 2.00 | 2.00 | 0 – 1.50 |
| 从零分开始加 | CSS代码有注释(0.5分)  XHTML代码有注释(0.5分) | 1.0 | 1.0 | 0 – 0.5 |

* 1. **评测方法**

评分标准由试题开发人员编制，定义各个比赛项目的评判内容和评分（主观和客观）细则，其中：主观分占40%,客观分占60%,总分为100分。具体配分比例如下表（比赛时会根据试题情况有少量细节调整，以比赛评分细则为准）：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 配分  题目  比例 | 企业宣传海报设计 | 宣传册编辑设计 | 企业视觉识别设计 | 产品包装设计 |
| 主观分40% | 10% | 10% | 10% | 10% |
| 客观分60% | 15% | 15% | 15% | 15% |
| 总分100% | 25% | 25% | 25% | 25% |

选手排名按以下原则：以成绩高者为先，若成绩相同，则以操作用时少者为先，若还不能区分，则并列取同一名次。

本项目采用事后结果评分，不设竞速分，每日下午完成上午竞赛部分的评分，下午竞赛部分的评分次日上午进行，最后一个竞赛日完成所有模块评分工作。

* 1. **统分方法**

由各组裁判复核后交登分员录入系统，再根据系统操作流程进行二次复核，该组汇总分数由该组所有裁判签字确认，选手选拔的汇总结果由全体裁判签字确认。

* 1. **裁判构成和分组**

4.5.1裁判组

根据具备资格的各参赛单位申报裁判情况决定，所有裁判从报名系统抽取，原则上每家参赛单位仅有一名评分裁判。裁判长由平面设计技术项目组委会推荐聘任。

裁判员人数：共安排15名裁判。其中裁判长1名，仲裁长1名（选拔赛组委会委派）、副仲裁长1名、赛务裁判5名、评分裁判12名。

4.5.2裁判长职责

裁判长负责统筹比赛各项工作，主要包括以世界技能大赛平面设计技术文件为基础拟定项目技术文件，赛题出题、赛题变动调整，负责寻找联系第三方裁判，负责根据现场裁判员的情况具体安排裁判员在比赛期间的各项工作。

4.5.3裁判员职责

裁判组成员负责各项赛务工作。主要包括参与确定竞赛项目的比赛规则、评分标准及相关竞赛技术性文件；负责竞赛场地、设备等的检验；负责全过程竞赛的执裁工作和竞赛成绩。

4.5.4预期分组

裁判组下设3个工作组，各组的职责如下：

1. 赛务组

负责竞赛现场的检录、监考工作，主要包括：参与竞赛的抽签工作，核对选手证件；维护赛场纪律；控制竞赛时间；记录赛场情况，做好监考记录；纠正选手违规行为，并对情节严重者及时向裁判长报告；检验竞赛使用材料、设备。

2. 评价组

根据裁判长的工作分工负责评分标准中评判分的执裁、成绩复核和汇总工作。

3. 测量组

根据裁判长的工作分工负责评分标准中测量分的执裁、成绩复核和汇总工作。

赛项裁判组本着“公平、公正、公开、科学、规范”的原则，对每个模块的操作规范性、科学性，设计的美观性、实用性等多方面进行综合评价，最终按总分得分高低，确定奖项归属。

1. **竞赛相关设施设备**
2. 1. **场地设备**

以每一名选手必须配备

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 设备名称 | 型号 | 单位 | 数量 |
| 1 | 比赛用电脑主机 | 台式 | 台 | 1 |
| 2 | 显示器 | 三星 27英寸 | 台 | 1 |
| 3 | 鼠标键盘 | 罗技MK120 USB有线键鼠 | 套 | 1 |

选手比赛用主机配置：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 硬件 | 型号 | 参数 |
| CPU | Intel Core i7 | 8700K 酷睿六核 |
| 内存 | 威刚 | 红色威龙8GB DDR4 2133 |
| 硬盘 | 西部数据 | WD10EZEX、1T 7200转 |

选手软件环境

|  |  |
| --- | --- |
| 操作系统 | WIN 10 64bit |
| 设计软件 | Photoshop CC 2018 |
| InDesign CC 2018 |
| Illustrator CC 2018 |
| office |
| Acrobat |
| 浏览器及插件 | Firefox 57 |
| Chrome 61 |
| Internet Explorer11 |
| JRE7 |
| Flash player Version 15.0 |

* 1. **材料**

本项目每位选手配备有草图纸张、铅笔、橡皮等设计方案草图绘制工具。

* 1. **赛场禁止自带使用的设备和材料**

|  |  |
| --- | --- |
| **设备和材料名称** | **特别说明** |
| U盘、数据存储设备、智能穿戴设备 | 选手、裁判和领队不能携带以上设备进入比赛场地。 |
| 额外的软件 | 没经过裁判长允许，比赛主机上不能安装任何额外的软件。 |
| 个人手提电脑、平板电脑和移动电话 | * 领队及裁判不能携带个人手提电脑、平板电脑进入比赛区域； * 选手不能携带手机进入比赛区域； * 评分裁判只可在外围观察比赛，不可进入到比赛场地； * 没经过裁判长允许，任务人不得随意拍照或录像； |
| 与选手接触 | 每天比赛开始前和结束后，教练与选手有15分钟的沟通时间，其他比赛时间选手与教练不能沟通，参赛队领队及其他人员比赛期间不得与选手沟通。选手如有问题询问，则由其他参赛队的裁判或裁判长回答。 |

以上规定若有违反者则按严重程度给予驱逐出场或取消选手比赛资格的惩罚。

1. **项目特别规定**
2. 存在以下情况者，取消该模块成绩：

* 比赛迟到超过30分钟。
* 在提交的作品中带有公司、个人或组织机构的标记。
* 携带任何有记录内容的纸张等用品到工位上。
* 竞赛时间截止时不听从裁判结束比赛口令，继续操作电脑。

1. 存在以下情况者，取消该选手比赛成绩：

* 考生在比赛过程中将禁止使用的设备带到工位上。
* 在比赛中存在有违诚信道德的事件，经当值裁判记录并提交裁判长确认。

1. 如果发生非本人因素引起的软硬件故障且无法立即解决的，裁判将予以记录并根据处理所花费的时间给予补时。
2. 如选手在比赛中存在技术问题的争议，以本技术说明与赛题规定为准，文件中未涉及的情况由裁判组决定。
3. 参赛选手的设计作品应确保无版权争议，参赛选手如果侵权，一经查实，则取消该选手成绩。
4. 参赛作品如涉及版权或专利注册等法律问题，一切由本人负责，主承办机构概不负责。
5. 须按要求保存文件，包括设计原始文件（Ai、PSD等格式）和最终效果图（PDF等格式），如没有原始文件，则取消成绩。
6. 如果选手提前结束比赛，应举手向裁判员示意提前结束，比赛终止时间由裁判员记录在案，选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。
7. 选手提交作品时，须等待工作人员对保存的文件、竞赛工具及设备进行清点验收方并签字后可离开赛场。
8. 本次竞赛获奖作品的设计使用权、设计版权、制作版权归组委会所有。
9. 选手在竞赛期间未经组委会的批准不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。
10. 选手不得将竞赛的相关情况资料私自公布。
11. 参赛选手在竞赛过程中必须主动配合裁判的工作，完全服从裁判安排。
12. 各模块由裁判员现场评分，经裁判长签字确认后予以公布，如有异议，可在2个小时内，直接向比赛仲裁工作组申请复核。选拔赛执委会办公室选派人员参加赛区仲裁委员会工作。赛项仲裁工作组在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由参赛领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。
13. **赛场布局要求**
15. 1. **赛场面积要求**

* 选手操作台台面尺寸为1.2米\*0.6米。
* 疫情期间，为保证选手安全，每名选手安全距离为1米。
* 场地总面积不小于450平方米。
* 选手工位数量100个（备10），机器100备10；评分机10台。
  1. **赛场基础设施要求**
* 赛场配备计时器（时钟）、各种文具、口罩、饮用水等；
* 赛场采光条件良好；
* 赛场要有裁判会议区、评分区等。

1. **健康和安全**
2. 1. **选手安全防护要求**

* 参赛选手应携带并穿戴合适的防疫防护用品，比如口罩等；
* 参赛选手各自保持1米以上的安全距离；
  1. **赛事安全要求**

承办单位应在设置专门的安全防卫组，负责竞赛期间健康和安全事务。主要包括检查竞赛场地、与会人员居住地、车辆交通及其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；督导竞赛场地用电、用设备等相关安全问题；监督与会人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。

* 赛场须配备相应医疗人员和急救人员，并备有相应急救设施。
* 竞赛现场设置专门的观摩区，供各参赛队领队、教练实时观摩。
* 竞赛现场合理的设置人流、物流通道；保证良好的采光、照明和通风。
* 提供稳定的水、电供应和供电应急设备、并且保证安全措施完善。
* 请注意赛场的用电安全。非赛场管理人员未经允许，不能随意拉接电源和用电设备。
* 如选手发生紧急的身体状况，将由赛场医疗人员和急救人员进行紧急处理。除非有集体性意外事件，否则本次比赛没有补时和重赛。
* 赛场内配备常见的应急药品，比赛期间安排本单位医护人员值班。
* 尽量减少纸张的使用，对垃圾进行分类，所有可反复循环利用的材料都应妥善收纳和管理。

1. **开放赛场**
2. 1. **公众要求**

本着开放办赛的方针，本赛项全程设置观摩区。观摩者可进入比赛开放区，体会选手紧张的比赛过程，学习交流好的主题创意。观摩须知如下：

* 根据比赛场地情况，各代表队观摩人员不超过5人（根据参赛队伍规模适当增减）。
* 观摩人员需凭证入场。
* 各观摩院校可与各自代表队领队联系，观摩证将在各代表队报到时统一发给各领队。其他观摩单位人员可与赛项工作人员联系，并将观摩人数提前告知赛项工作人员。
* 观摩人员需遵守赛场规则，服从工作人员管理，保持赛场安静，观摩期间不得大声喧哗，不得使用闪光灯、手机等影响选手比赛的工具。
* 当观摩人数超出赛场容量时，赛项执委会将根据现场情况控制观摩人员进入赛场。
* 允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟。
* 选手应爱护赛场设施设备，操作规范，注意安全。违反安全操作规定造成的损失由考生负责。
  1. **赛事宣传要求**
* 承办单位应极力邀请报刊媒体、网络媒体、电视媒体等媒体参与赛事宣传活动，提高赛事知名度。
* 媒体记者必须经组委会同意并佩戴相应的标志方可进入赛场。
* 媒体记者进入赛场后，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。

1. **绿色环保**

* 赛场严格遵守我国环境保护法。
* 尽量减少纸张的使用，对垃圾进行分类，所有可反复循环利用的材料都应妥善收纳和管理。

1. **资源转化**

* 本赛项资源转化工作由平面设计技术组委会负责，于赛后30日内向大赛执委会办公室提交资源转化方案，半年内完成资源转化工作。
* 赛项资源转化的内容包括本赛项竞赛全过程的各类资源。做到赛项资源转化成果应符合行业标准、契合课程标准、突出技能特色、展现竞赛优势，形成满足职业教育教学需求、体现先进教学模式、反映职业教育先进水平的共享性职业教育教学资源。
* 本赛项资源转化成果包含基本资源和拓展资源，充分体现本赛项技能特点，并符合技术标准。